

**PENERAPAN GAME PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN
MINAT SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA
(Study Kasus di SD Negeri Salatiga 12)**

¹⁾ Hendra Pradana, ²⁾ Jasson Prestiliano, S.T., M.Cs. ³⁾ Adriyanto Juliastomo Gundo, S.Si., M.Pd.

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia
Email : 1) hendrapradana31@gmail.com, 2) jasson.prestiliano@staff.uksw.edu, 3)
Adriyanto.gundo@staff.uksw.edu

Abstrak

Games had begun to be used as one of the intermediary learning in the hope of students became more interested and spent more time to learn. This study attempts to interest and spirit of students at learning math. Methods used in research is classroom action research (PTK). This research consisting of two of any siklusnya consisting of including planning stages , implementation , observation , and reflection. The result showed an increase in the interest of students to follow learning math. This prove with increased prosentase of interest to the survey students learning mathematics of before cycle of 62,11% , cycle I 79,6% and 84,5% cycle II. The rising interest and spirit students in following learning , study results students also progressed . before cycle completeness proven, that the student gets a percentage of 57.1% after the first cycle increased to 77.14% and the second cycle increased to 91.4%.

Keywords : Game learning, PTK, interest and the spirit.

Abstrak

Game mulai dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran dengan harapan siswa menjadi lebih tertarik dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan semangat siswa pada pembelajaran matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah classroom action research (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan terhadap minatsiswa mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini di buktikan dengan peningkatan prosentase dari angket minat siswa mengikuti pembelajaran matematika dari prasiklus sebesar 62,11%, siklus I 79,6% dan siklus II 84,5%. Dengan bertambahnya minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, hasil belajar siswa juga mengalami kemajuan. Terbukti bahwa pada prasiklus ketuntasan siswa mendapat prosentase 57,1% kemudian pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 77,14% dan pada siklus II meningkat menjadi 91,4%.

Kata Kunci : Game Pembelajaran, PTK, minat dan semangat.

¹⁾ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

²⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

³⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.